Svavelvinter 1987: en spelledares dagbok, juli-november 2023

Av Martin Rundkvist

23 juli

Jag har börjat preppa för att spelleda Svavelvinter 1987 igen, 36 år senare. Jag är en ganska regelfientlig SL, så vi kör med svarta lådans regler från 1985. Första gången jag spelledde modulen var jag 15 och det tog bara en helg att komma igenom alltihop. Vi missade väldigt mycket material då, framför allt i Arhem och i vildmarken. Jag var varken van vid att spelleda stadsäventyr eller vildmarksäventyr. Men jag gjorde också en del misstag i de fyra byggnadskomplexen, beroende på att jag inte fick några pauser för eftertanke och modulpluggande. Värst var nog att jag gjorde det alldeles för lätt att angripa Järntornet, bara att promenera in. Nåja, vi hade jättekul!

Som vägledning till skapandet av rollpersoner har jag nu skummat igenom Svavelvinter 1987 och antecknat alla färdigheter och besvärjelser som omnämns. Det visade sig vara mindre givande. De är bara 25-30 stycken, beroende på hur man räknar specialiseringar. Överlägset vanligast är Värdera, Upptäcka fara och Finna dolt. De flesta andra omnämns bara 1-2 gånger.

Den spelstil jag har utvecklat genom åren skiljer sig en hel del från 80-talets. Eftersom jag spelat mycket Gumshoe-spel använder jag inte Finna dolt alls. Säger spelarna att de letar runt och jag vill att de skall hitta något så lyckas de, helt enkelt. Eftersom jag är ointresserad av shopping-aspekten och man inte får XP för guldmynt så är Värdera också en nästan oanvändbar färdighet. I mina kampanjer vet ingen hur mycket pengar de har.

Jag gissar att det intensiva intresset som Svavelvinter 1987 visar för hur mycket allting är värt i pengar är en kvarleva från modulens ursprung i en AD&D-kampanj.

*

Den fina kartan över Marjura i Svavelvinter-boxen har ett par välkända småfel, t.ex. att en stad är utsatt vid foten av vulkanen Kislak, och att kvicksilvergruvan är markerad med ett högt krenelerat försvarstorn. Men när jag satte igång att preppa modulen upptäckte jag dessutom att texten och modulens kartor inte är överens om väderstrecken. De stämmer nästan aldrig.

Det är uppenbart av texten att Granström har skrivit utifrån kartor med NV uppåt, d.v.s. norr i den riktning som är NO på den tryckta kartan. Kartan över Arhem med omgivningar har NV uppåt. Alla kartor i modulen som har N uppåt har felaktiga kompassriktningar gentemot texten.

Tag till exempel kraterslätten med Järntornet. Här meddelar texten att metallbron går söderut från tornet. På kartan går den västerut. Gethornspasset ligger enligt texten i sydost. På kartan ligger det i syd-sydost. Men texten och kartan är överens om att den svagaste delen av lavatäcket är i nordost, och kvurernas bergspass ligger i norr.

En annan lustighet är att panoramabilden över kvicksilvergruvan uppvisar samma strandlinje och vägförlopp som den stora översiktskartan, men i en helt annan skala: avståndet mellan gruvan och havet är över tio gånger så stort på översiktskartan. Ett annat sätt att säga samma sak är att ett område med flera kilometers sida på översiktskartan motsvaras av ett område med 300 m sida på panoramateckningen. Jag vet inte vem som kopierat vem fel, men i texten hittar jag bara en kort omnämnande av en hamn intill, eventuellt infogat av en redaktör efter att färdkartan blivit klar. Texte i övrigt ger ingen antydan om att gruvan ligger vid stranden eller att man skulle kunna åka båt dit.

27 Augusti
Här är upplägget för vårt Svavelvinter-spel som börjar på fredag:

Rollpersonerna är anställda vid Furstessan Baranicas hov. Hon är en rik och lärd adelsdam från Paratorna som skriver på en bok om Marjura. Furstessan reser dit med sitt följe för att bo där ett halvår. Baranica är en berömd reseskildrare och historiker som bland annat skrivit en banbrytande bok om Ransard. Men nu är hon gammal, tjock och går med käpp. På Marjura-expeditionen vistas hon därför i Arhem där hon intervjuar folk och läser gamla pergament. Sina anställda skickar hon ut för att utforska omgivningarna, göra intervjuer, föra minnesanteckningar och teckna bilder.

Några av Baranicas huvudintressen på Marjura är:

- De trinsmyriska fritänkarna som koloniserade ön för 200 år sedan
- Shaguliter-orden som flydde hit för 100 år sedan
- Det marjuriska motståndet mot det trakoriska maktövertagandet för 15 år sedan
- Svavelträskens organisation och metoder
- Dunkla uppgifter om ett forntida kungadöme vid namn Kraukhi eller Kraukhri. Har det något att göra med de konstskickligt tillverkade guldföremålen som hittades ute i ödemarken på Marjura för fyra år sedan?

28 Augusti
Slumpgenererade tre veckors väder i enlighet med modulens anvisningar. Första veckan blev vettig, ett par dagar med lätt regn bara. Under vecka två och tre blev det hällregn i tolv dagar och därtill stormstyrka på blåsten i nio dagar. Jag gör om.

I häftet med kartor och tabeller får man veta att Bodvill Skoffares livvakter heter Pult & Nemed!

30 Augusti
- Kislak är en vulkan, inte en stad som på kartan från 1987.
- Khazad Kvur är en gruva, inte ett torn som på kartan från 1987.
- Pik Muur är en udde med en by på, oklart om det bara skall vara en udde.
- Pik Pustula är på kartan 2013 en nyskapad by intill en annan udde, som väl är den egentliga Pik:en.
- Dvärgbosättningen Bethra Zur finns 1987 men inte 2013.
- Kustbyn Visimet finns 2013 men inte 1987.
- De fyra tätorter som finns både 1987 och 2013 är Arhem, Trovlik, Pik Muur och Clusta Noba. I övrigt finns det glesbebodda får-och-fisk-fokuserade bondbygder.
- I min kampanj äger RP:nas uppdragsgivare båda kartorna 1987 och 2013, och alla inser att ingen av dem är ett korrekt flygfoto av Marjura. Om RP:na vill titta på dem när de är ute och vandrar får de rita kopior innan.
- Kartorna 1987 och 2013 är oense om huruvida en del av Dymramassivet är täckt av inlandsis. Det påverkar hur man tar sig till Järntornet.

1 september
Första sittningen mycket lyckad! RP:na tillbringade första dygnet på Marjuras jord med att kuta runt i Arhem, bekanta sig med den lilla staden och prata med folk. Ingen stor dramatik men mycket upptäckarglädje och utveckling av de nya rollpersonerna. Gruppens magiker tog med VARSEBLIVNINGs hjälp reda på att den buttra shaguliten Malika Mangus, som hon heter i min version, inte luktar sådär för att hon skulle vara ett vandrande lik.

2 september
Angående att konvojens skepp stannar i Arhem i en vecka: som flera forumdeltagare påpekat hinner man inte göra så mycket på en vecka. Mina RP kommer att befinna sig på nunataken Biletand när konvojen avgår. Det är deras första expedition från staden. Men de visste när de följde med sin arbetsgivare till Marjura att det var ett halvår där plus två månader på skeppen som gällde.

7 september
Kvällens sittning började med att sällskapet, ledda av Perrima, kom till isdruidernas lilla kloster uppe på nunataken Biletands norra skuldra. De var trötta och slitna efter ett par dagar på glaciären med obekanta skidor och dragpulkor. Uppe på klostrets lilla utkikstorn satt horndemonen Naltorag och spejade. Den underrättade telepatiskt sin shagulit Garotlan inne i klostret, tog till vingarna, tittade på nykomlingarna, flög ner en sväng längs leden mot Arhem för att kontrollera antalet besökare, kom tillbaka och satte sig på klostrets tak.

Ut från huvudbyggnaden kom strax den mördade men animerade klosterdrängen Stig Grybe och en annan mycket äldre zombie plus två skelett, och strid bröt ut. Efter mindre än en minut var alla ondingarna döda och RP:na oskadda. Det avgörande slaget var när Perrima frös ner horndemonen med magi samtidigt som ett par av jägarna i sällskapet fick in bra träffar med sina pilbågar. Skadan var tillräcklig för att ta död på shaguliten med, som var telepatiskt länkad till odjuret.

Mest slapstick bjöd sällskapets magiker på. Han sprang av och an som en tätting under striden och letade vägar in i huset, och lyckades till sist hamna inklämd mellan shaguliten och demonen i klostrets entrékorridor så att han var tvungen att kasta sig ut i skafferiet.

Därefter utforskade sällskapet klostrets byggnader, hittade shagulitens skelett-dragpulkor nere vid inlandsisens fot mot Biletand, dissekerade intresserat horndemonens kadaver medan de ritade noggranna teckningar, och grävde fram luckan till kryptan.

Nästa gång tänker de samla ihop de nio kringströdda liken i visthusboden, tuta i mammuthornet, laga klostrets trasiga fönsterlucka, tända brasor och städa efter alla morden innan de övernattar. Påföljande dag ger de sig ner i kryptan.

9 september
Jag har formulerat en fan-teori. Alla de fem äventyrsplatserna är förknippade med varsitt grundämne.

- Svavelträsken
- Järntornet
- Kvicksilvergruvan
- Guld: Cruris gravar
- Koppar: Isdruidernas kloster med värme-*element* (!) av koppar och åtskilliga bronsattiraljer

13 september
Under kvällens sittning hann RP:na städa upp i isdruidernas kloster, bekanta sig med några kvurer som var extremt glada över att våra vänner hade fimpat en shagulit och en horndemon, rensa klostrets skattkammare, ta sig tillbaka till Arhem och bråka lite på gatan med en full och jobbig Abrelax. Härnäst lutar de åt att vandra bort till kvicksilvergruvan för att prata med Trodax om draken, teckna av gruvan och kanske ordna kvicksilver åt dvärgarna som inte kommer åt sitt lager.

En liten skevhet i modulens design är att med de flesta av de föreslagna motivationerna för RP:na så finns det ingen anledning att besöka svavelträsket. Verkligen inte bryta sig in där och sabotera. Och omvänt, om RP:na är starkt motiverade att göra det så

har de inget otalt med shaguliterna. Jag tror jag nöjer mig med att berätta att de varit där på besök med sin lärda arbetsgiverska och ge dem kartan över stället.

22 september
Jag spelleder ju kampanjen för andra gången. Första gången var alla rollpersonerna inhyrda för att hämta hem en ung adelsman som gått med i sekten. Den här gången råkar alla RP:na ha blandade privata skäl att vilja motarbeta eller ta kål på sekten (nämligen de som Granström själv föreslår), men de är på Marjura för att de jobbar åt en rörelsehindrad reseskildrare & lärd kvinna.

I båda omgångarna lutar det åt att sällskapet ignorerar svavelträsket – om nu inte arbetsgivaren beordrar dit dem med teckningsutrustningen. De är varken engagerade i att skydda eller sabotera svavelutvinningen. Ej heller bryr de sig om att stödja eller motarbeta den marjuriska frihetsrörelsen. Arbetsgivaren vill bara intervjua ett par frihetskämpar.

*

Vårt fjärde spelmöte inleddes med att sällskapet kom gående de 1,3 milen från havet upp till kvicksilvergruvan. Där visade de upp sitt rekommendationsbrev och pratade med draktvaktaren Trodax Draconicus, som snällt tog med sig två av dem in till draken för att säga hej och beskåda kvällens schackparti. Draken svarade på en del av deras frågor och ställde upp på att bli avritad. En annan RP lärde under tiden vallpojken att rita på vaxtavla.

Sent på kvällen när det blivit mörkt tog de sig in i Kontornet och vidare ner genom lönngången till gruvans plan -1 under draken. Där leviterade magikern den första svartalfen de fick syn på och slängde ner henne i det runda schaktet, där hon hamnade i vattnet och blev dräpt av jätteamöban. Ytterligare fem unga svartalfer (övertygade om att kamp mot sällskapet ingick i deras vuxenprövning) kom rusande med sina träpåkar i högsta hugg men fick stryk och flydde bort i mörkret.

Sällskapet fortsatte ner till den dränkta våning -2 där de skrämde bort den nöjt mumsande jätteamöban med eldmagi. Tack vare insmörjning med karsonfett klarade de av att plaska runt länge i det kalla lortiga mörka vattnet och leta rätt på kvicksilverlagret. Alla fem RP:na hade med sig varsin bastant träbehållare på 1,5 liter från sin hemlige uppdragsgivare, dvärgen Gwellmyn. Det innebar att de fick med sig över 101 kg kvicksilver därifrån.

Medan fyra av RPna arbetade med detta gick magikern upp en våning för att försöka bli kompis med de svårt skadade svartalferna. De var livrädda för hans närmanden: kastade fekalier och pinnar, en bet honom i handen, en annan försökte slå honom med sin träpåk men fumlade och klippte till sin kompis i stället, och så urartade det hela till slagsmål mellan svartalferna. I förvirringen lyckades magikern faktiskt hela den som hade bitit honom, men alla fem rusade till sist ändå därifrån och gömde sig.

Sällskapet ställde sina kvicksilverbehållare uppe i Kontornet och återvände stinkande och trötta till sina tält. Dagen därpå ägnas åt teckningsarbete. Nästa spelmöte börjar med debriefing i Arhem hos Gwellmyn och RPnas huvudsakliga uppdragsgivare, Furstessan Baranica. Sedan party hos kvurerna de träffade uppe vid klostret på Biletand.

2 oktober
Rolig liten redigeringsmiss: på sid. 41 får sällskapet en statyett som föreställer en minotaur. På sidan därpå föreställer den i stället en satyr. Jag tänker mig att det är som Lovecrafts migo-varelser: de ser ut som krabbor men också som svampar.

*

Påskägg för Star Trek-fans? På sid. 42 sägs att "femfingerhanden"* består av fyra höga bautastenar som står parvis, plus en mycket kortare. Vulcan salute? Och varför heter den så? Har inte kvurerna fem fingrar på varje hand?

3 oktober
Under vår andra sittning dräpte Perrima och RP:na en ung shagulit och en horndemon uppe vid isdruidernas kloster på Biletand. Perrima pratade sedan vitt och brett bland sina församlingsmedlemmar i Arhem om hur shaguliterna mördat hennes druidiska vänner och om hjälpen hon fått av RP:na. När detta rykte nådde ordens representant i Arhem, Malika Mangus, undrade denna förstås om Furstessan Baranicas påstått vetenskapliga expedition i själva verket hade som mål att skada Shaguliterorden.

För att ta reda på detta rövade MM och Arhem-brottslingen Shulaban ormtunga bort Furstessans livvakt Rödi en kväll, spärrade in honom i källaren på MM:s fina hus på Södra Stadsberget och förhörde honom under lättare tortyr. Tyvärr hade MM missat att en magiker ingick i Furstessans hushåll. Följande dag, vår femte sittning, lokaliserade RP:na prompt sin försvunne vän med magi och utnyttjade en läglig storm för att diskret kunna bryta sig in i husets källare och befria Rödi. När MM dök upp i källartrappen och undrade vad som pågick rusade de upp och mördade henne.

Horndemonen på vinden fick plötsligt sin telepatiska länk till shaguliten avklippt. Den kastade sig ut genom luckan på gaveln och flög iväg planlöst ut i regnet och stormbyarna mot ett liv som frilansande rovdjur.

4 oktober
Det har visat sig vara jättelätt att besegra shaguliterna med DoD:s och Svavelvinters regler.

1. Innan de kan lägga sina ondskefulla besvärjelser måste de tillbringa en stridsrunda med att gestikulera och rabbla ramsor.
2. Medan detta pågår kan man avbryta processen genom att skjuta, slå eller magi-steka dem.
3. Shaguliternas snitt-SMI är ett helt normalt 10,5, så de agerar nästan aldrig först i stridsrundan. Många av dem agerar sist.

Detta innebär att de aldrig hinner få ur sig några besvärjelser om RP:na upptäcker dem först. Varenda gång de försöker hinner de flesta närvarande RP banka två gånger på dem innan besvärjelsen till sist eventuellt kan ta effekt.

Dessutom: när en shagulit dör blir dess själskopplade horndemon ett självständigt rovdjur som inte bryr sig om hur det går för Shaguliterorden. Den fokuserar framgent på vildrenar och får.

Och omvänt: när en horndemon dör blir dess shagulit vanligen medvetslös. Matten ser ut såhär: demonen har ungefär tre gånger så mycket KP+FYS som en shagulit har KP. Och de tar vardera 1/3 av den andres skador. Det betyder att om man grundligt slår ihjäl en horndemon (ner till det negativa FYS-värdet) så landar dess shagulit vanligen på ca 0 KP.

10 oktober
Preppar sista avsnittet i Järntornet, shaguliternas högkvarter. Får lite större respekt för 15-åriga jag som spelledare, för det är verkligen oklart hur Granström har tänkt sig att det skall gå till här. Han är tydlig med att han avser att shaguliterna skall upptäcka sällskapet tidigt, eftersom det ständigt sitter en horndemon med mörkerseende och telepati på taket och spejar. Men hur orden och dess vakter kommer att reagera på detta sägs

inte. Det vore enkelt för shaguliterna att instruera horndemonerna att genast knuffa ner sällskapet från den 30 m höga bron utan räcken. Ännu enklare om de båda patriarkerna dessutom ställde sig på varsin balkong och paralyserade alla som kom promenerande.

Men det finns tydliga tecken på att Granström tänker sig att shaguliterna har en avvaktande attityd, att de inte vet vad sällskapet har för avsikter: de låter sin zombiebetjänt släppa in sällskapet i den stora hallen innan våldet brakar loss. Detta trots att sällskapet säkert är uppenbart beväpnat och har mördat en eller två shaguliter under veckorna innan. Innan man kommer fram till Järntornets olåsta port med de jättestora dörrklapparna skall man dock lite motsägelsefullt ta sig förbi en hel del hinder.

Först är det orkerna i Gethornspasset. Hur förhåller de sig till en grupp beväpnade besökare? Ingen ledning ges. Sedan orkerna vid brofästet. Samma sak här. Sedan den livsfarliga bron och en låst, fem meter hög järngrind. Hur tar man sig förbi den utan att irritera shaguliterna? Kommenteras inte. Och allt detta medan minst en horndemon med konstant telepatisk koppling till shaguliterna intresserat tittar på.

Jag har svårt att se något sätt för sällskapet att nå fram till Järntornet om inte shaguliterna beter sig extremt korkat. Men de är tvärtom exceptionellt smarta. De shaguliter som är kopplade till horndemoner, och som alltså kommer att få veta först att sällskapet är på ingång, har INT 12, 13, 15, 16, 19.

Kan det vara de gamla takterna från 70-talets zoo dungeons som hänger kvar här? Fanns det en underförstådd förväntan om att varje plats och rum i ett rollspel är isolerat? Att innevånarna i rum 2 aldrig reagerar på ljuden från rum 1 eller 3? Det rimmar illa med den tydliga instruktionen om de spejande demonerna på taket.

Svårt att göra detta mer rättvisa nu än jag kunde våren 1987! Jag får nog helt enkelt säga åt spelarna att det här är en uppenbart hopplös militärtaktisk situation, och att det är list som gäller.

14 oktober

Episoden med kvurernas gästabud och letandet efter magiska vapen på Cruris gravfält är kort och kompakt. Kort sagt en dungeon med fyra rum, tre fällor och inga monster. Jag gjorde det lite intressantare genom att uppvisningsbrottaren Gistacki och hans impressario Robur Rödvad redan hade hittat till platsen. När rollpersonerna kom dit stod de två i en stor grop med varsin spade och grävde på fel ställe. Eftersom rollpersonerna inte bryr sig om pengar den här gången blev det dock ingen konflikt, utan allihop hjälptes åt att ta sig förbi kungagravens fällor. R.R. var för smart för att klanta sig med dessa och riva ner taket. Gistacki var för stor och för feg för att klämma sig in förbi den instörtade takhällen i entrégången.

Extra roligt för spelledaren var att rollpersonerna sedan tältade omedelbart utanför ingången till den undangömda dalen med gravhögarna. I gryningen kom en morgonsur kungamumie stegande, rev upp deras tält som ett kuvert, vräkte undan rollpersonerna, greppade sitt stulna svärd och gick därifrån.

1 november

På söndag blir det en avslutande långsittning med paus för promenad, som när mina föräldrar tvingade ut oss en sväng mitt i 80-talets spelmaraton! Sällskapet skall först bara tillbaka en sväng från Cruri till Arhem för att plocka upp utrustning och isdruiden Perrima. Sedan ger de sig av med båt upp till viken utanför Dymramassivets västra ände för att inleda den långa fjällvandringen till Järntornet.

Modulen är en välfylld leksakslåda. Vid det här laget är det redan uppenbart vilka leksaker vi kommer ha lekt med och icke. Kvar i lådan ligger en del småsaker som skulle kunna ligga till grund för en separat kampanj med andra rollpersoner och andra grundmotivationer, där shaguliterna inte ens omnämns. Den skulle utspela sig i Arhem och på bondgårdar i omgivningen, och fokusera på de marjuriska nationalistrebellernas

kamp mot de trakoriska ockupanterna. Bäst vore om alla rollpersonerna var ungdomar från nationalistiska familjer på Marjura.

Följande material har jag inte haft bruk för.

- Rebellrörelsen: vill sabotera svavelutvinningen, befria Guzier da Ollach, reta upp draken. Rörelsen är bara skissartat framställd i modulen genom några korta omnämnanden.
- Stadens råd
- Guster svartskäkta, smugglare & ex-rebell
- Den trakoriska stadspatrullen, vanligen tre meniga soldater
- Den trakoriska vildmarkspatrullen, vanligen tolv meniga och underbefälet Culpa
- Vargmänniskotruppen Snapphannarna
- Svavelträsket och dess personal
- Ankfamiljen Moggers handelsbod: bröderna Asimund & Gizmo + brorsonen Ronald
- Shakellos handelshus: Bodvill skoffare, skrivaren Maxur, livvakterna Pult & Nemed
- Advokat Grubertin Gråhud
- Isjättarna
- Munken Abenazer

5 november

Sista sittningen blev 7½ timme lång från 11:00 inklusive matlagning, lunch och promenad, d.v.s. knappt dubbelt så lång som våra vanliga kvällssittningar från 17:30 till 21:30. Totalt tog det oss åtta sådana sittningar att spela Svavelvinter, plus en eller två timmars spelledarprepp per sittning för mig.

I båten norrut mot Dymrabergen tog sällskapet med sig tre kvuriska vägvisare och isdruiden Perrima. Hon var nu kraftigt traumatiserad och radikaliserad i sitt hat mot shaguliterna, hålögd och fanatisk. Dessa hade ju mördat hennes ordensvänner uppe på Biletand, men hade hon dessutom ett par dagar tidigare upplevt en drastisk förskjutning i balansen mellan inlandsisens ande och Marjuras undertryckta vulkanism. Isens ande Kmorda verkade ha fått sitt dödssår, och Perrima lastade shaguliterna för det med. Rollpersonerna anade att det nog snarare berodde på att de hade brutit sig in i den cruriska kungagraven och satt fart på jordblodskällan...

Efter en ansträngande men händelselös resa på två dagar till sjöss och åtta dagars fjällvandring kom man fram till Järntornets krater. Här lydde man kvurernas råd att gå in via det mindre välkända norra passet. Man övernattade utanför och hade dagen därpå enorm tur med vädret: full storm och hällregn sade tärningarna! Det var tur även för mig som spelledare, eftersom det löste problemet med hur sällskapet skulle kunna ta sig fram till Järntornet utan att shaguliterna ögonblickligen upptäckte dem via sina vaktande horndemoner. Dessa monster satt nu i sin stora fågelholk och hade ingen vidare uppsikt. Sällskapet slank över kratergolvet till klippan i mitten, undersökte avskrädeshögen, skickade upp en repögla med magi och lade fast den kring en klippspira, och kunde sedan i lugn och ro klättra upp och hissa upp sin utrustning.

De råkade komma upp nära den lilla sidodörren ner till källaren, och av dvärgen Gwellmyn hade de fått veta att det var precis ner i källaren de skulle. Målmedvetet rörde de sig ner genom korridorer och trappor, överraskade och mördade mestadels ensamma shaguliter längs vägen, och räddade samtliga fångar -- utom den tokige skräddaren som vägrade följa med, och de värst tumördrabbade försökspersonerna som inte kunde gå och bara ville dö.

Att slåss mot en shagulit är som jag tidigare konstaterat inte så farligt oavsett vilka besvärjelser han kan. Om man överrumplar honom gör han ingenting första strids-

rundan, andra stridsrundan förbereder han en besvärjelse, och först tredje rundan tar den effekt efter att flera av de smidigaste rollpersonerna fått en tredje chans att attackera honom och avbryta besvärjelsen -- eller helt enkelt ta livet av honom. Den överlägset farligaste motståndare man råkade ut för var i stället mumie nr 3 som slåss med en enkel stridsklubba. (Jag beskrev den som en sån där enorm pepparkvarn som italienska servitörer bär fram till ens bord.) Det låter inte så farligt förrän man inser att den här mumien är extremt stark och därför har 3T6 i skadebonus och enormt mycket KP. Han fick bara in en träff innan sällskapet sänkte honom, men den av krigarna som tog smällen hade dött direkt om han inte haft en sköld.

Till sist föste man ut alla de befriade fångarna genom sidodörren och rusade över bron i ösregnet med några av de värst skadade i shaguliternas specialskrinda. Först i detta ögonblick upptäckte en horndemon hela följet, och de ledande shaguliterna uppe i järnkammaren hann fundera lite över vad det här kunde vara för fritagningsförsök. Men bara en väldigt kort stund, för sedan började hela järntornet luta och sjunka i lavan.

Orkerna vid andra brofästet var inget problem eftersom sällskapet hade med sig fyra stycken av deras stamfränder som de nyss befriat ur shaguliternas klor. Den svekfulle isdruidnovisen Melobin kom ut och undrade vad som stod på och blev omedelbart mördad av sin exflickvän Perrimas ismagi. Portarna till Shaguls grav öppnade sig och sällskapet fick en sardonisk liten föreläsning av trollkarlens ställföreträdare innan vi avslutade sittningen med frågestund.

Allt som allt en jättekul minikampanj där jag verkligen känner att jag prickade alla de toner som jag missade som femtonåring 1987. Men vi hade jättekul den gången med, och då körde vi ändå hela modulen på en enda helg. Om jag hade behövt göra samma sak idag så hade mina förberedelser inte blivit mycket bättre än den gången.